

# Have a N.I.C.E. day!

The hardest racing league  
in the world



CD-ROM

**SYNETIC**  
The Funfactory



Have a N.I.C.E. day!  
Eine Rennsimulation

Developed by SYNETIC  
Published by Magic Bytes

Alle Rechte vorbehalten  
Copyright © 1997 Ralf Kleinegräber, Verlag

Dieses Buch darf ohne Genehmigung weder ganz noch auszugsweise in irgendeiner Form vervielfältigt werden, ausgenommen für das Zitieren von kurzen Passagen zu Rezensionszwecken.

# Wer hat denn das verbochen?

Credits

## ANSTOß

Ralf „Stunt Car“ Kleinegräber

## PROGRAMMIERUNG

Michael „Drifting“ Bittner

Yusuf „Mister AB&C“ Aydin

## KONZEPT & DESIGN

Jürgen „Indycar“ Kersting

Andreas „Jamming Brakes“ Leicht

## GRAFIK

Carsten „Loaded Weapon“ Holtmann

André „Harley“ Kröker

Renate „8000 RPM“ Langenkämper

## MUSIK & SOUNDEFFEKTE

Olaf „Jazz“ Georgi

## TESTING

Marc „Crashing“ Scheuffler

Kai „Heli“ Erwig

Toralf „Battle“ Heidel

Udett „Unleaded“ Schaffrath

und natürlich das SYNETIC-TEAM

## HANDBUCH

Jürgen „Indycar“ Kersting

## VERPACKUNG

André „Harley“ Kröker

Renate „8000 RPM“ Langenkämper

## MARKETING

Firma Selling Points

## **SPECIAL THANKS**

Susanne Mellewig für das Lektorat,  
Anke Kleinegräber, Antje Kröker,  
Andrea Joans, Brigitte Kersting  
und alle, die wir hier mal wieder vergessen haben

**VERY, VERY SPECIAL THANKS**

**an SIE**

**für den Kauf von**

**Have a N.I.C.E. day!**

# Was findet man wo?

## Inhaltsverzeichnis

|                                                      |           |
|------------------------------------------------------|-----------|
| <b>WER HAT DENN DAS VERBROCHEN?</b> .....            | <b>2</b>  |
| <b>WAS MACHT MAN MIT DER CD?</b> .....               | <b>6</b>  |
| <b>FASTEN YOUR SEATBELTS!!!!</b> .....               | <b>7</b>  |
| <b>GENTLEMEN! START YOUR ENGINES!!!</b> .....        | <b>9</b>  |
| <b>WELCHE INSCHRIFT BITTE!?</b> .....                | <b>12</b> |
| <b>DRIVERS! TAKE YOUR POSITIONS!</b> .....           | <b>14</b> |
| <b>HAVE A BRAKE</b> .....                            | <b>16</b> |
| <b>WO IST NUR DER VERFL... BLINKER?</b> .....        | <b>17</b> |
| <b>ROCK AROUND THE TRACK!</b> .....                  | <b>18</b> |
| <b>DAS FÄHNCHEN IM WINDE!</b> .....                  | <b>19</b> |
| <b>EASY TO LOOSE!!</b> .....                         | <b>22</b> |
| <b>DER ERSTE SCHRITT IN DEN ABGRUND</b> .....        | <b>23</b> |
| <b>MUSCLE-CAR - CHEVROLET IMPALA COUPÉ</b> .....     | <b>23</b> |
| <b>FEUER UNTER DEM HINTERN!</b> .....                | <b>24</b> |
| <b>STREETSHARK - FORD MUSTANG EXTREME</b> .....      | <b>25</b> |
| <b>NUR FLIEGEN IST SCHÖNER!</b> .....                | <b>26</b> |
| <b>HELLCATS - SYNETIC PROTOTYPE HELLCAT V2</b> ..... | <b>27</b> |
| <b>PUNKT FÜR PUNKT!</b> .....                        | <b>29</b> |
| <b>EINE LETZTE CHANCE...!</b> .....                  | <b>31</b> |

|                                                       |           |
|-------------------------------------------------------|-----------|
| <b>MEISTA, MEHR POWA!!! .....</b>                     | <b>32</b> |
| ...SCHNELLER, BREITER, TIEFER .....                   | 34        |
| ...FÜR GANZ HARTE JUNGS .....                         | 40        |
| <b>THE BEST OF THE REST.....</b>                      | <b>45</b> |
| <b>WIE HÄLT MAN SEINEN WAGEN FIT? .....</b>           | <b>45</b> |
| ...MÖGLICHST NOCH VORGESTERN! .....                   | 45        |
| DEN SCHROTTHAUEN SELBST AUF VORDERMANN BRINGEN! ..... | 45        |
| <b>WER NENNT MICH EINEN DREIRADJOCKEY? .....</b>      | <b>49</b> |
| <b>2 FAST 4 YOU! .....</b>                            | <b>49</b> |
| <b>DIE PREISVERLEIHUNG.....</b>                       | <b>51</b> |
| DIE AKTUELLE MEISTERSCHAFTSTABELLE .....              | 51        |
| DIE PERSÖNLICHE KARRIERE .....                        | 51        |
| <b>DIE CHRONIK DER N.I.C.E.-LIGEN .....</b>           | <b>52</b> |
| DIE REKORDE .....                                     | 52        |
| DIE HIGHSCORE-TABELLE .....                           | 52        |
| <b>MMM! ICH MUß MAL...SPEICHERN.....</b>              | <b>53</b> |
| <b>FÜR ANFÄNGER UND FORTGESCHRITTENE.....</b>         | <b>54</b> |
| DAS REGLEMENT .....                                   | 54        |
| DER AUTOKATALOG .....                                 | 55        |
| DIE FEINDE FÜRS LEBEN .....                           | 56        |
| SCHWERES GESCHÜTZ.....                                | 57        |
| <b>DAS RUNDE DING IST DAS LENKRAD! .....</b>          | <b>58</b> |
| <b>HAT NOCH JEMAND WAS ZU SAGEN?.....</b>             | <b>59</b> |
| <b>WUß TEN SIE SCHON,...? .....</b>                   | <b>61</b> |

# Was macht man mit der CD?

## Installation und Setup

**N.I.C.E.** wurde speziell für das Spielen unter Windows®95 entwickelt. Auf anderen Betriebssystemen kann dieses Programm nicht installiert und gespielt werden.



Starten Sie Windows®95 und legen Sie die **N.I.C.E.** - CD in Ihr CD-ROM Laufwerk. Das Programm startet automatisch mit einem Installationsprogramm und sollte mit den Standardeinstellungen auf den allermeisten Rechnern funktionieren. Falls dennoch Fragen oder Probleme auftreten, lesen Sie bitte in der beiliegenden **Referenzkarte**.

# Fasten your Seatbelts!!!!

Vorwort

Wo ist der Thrill? Wo ist das Abenteuer? Fasziniert es Sie, mit einem 1.000.000\$ Boliden mit über 300 km/h im Kreis zu fahren und zu versuchen, die Ideallinie zu treffen? Lieben Sie exzellent geplante und getimte Boxenstops? Mögen Sie topfebene und frisch asphaltierte Fahrbahnen? Und, sind Sie ein Verfechter von Fairplay? Tja dann, ja dann, mein Guter, sind Sie hier völlig falsch. Hier finden Sie den Thrill, das Abenteuer. Und vermutlich mehr als Sie vertragen können.

Bei **N.I.C.E.** werden Sie sich permanent die Frage stellen, ob Sie das Auto im Griff haben oder das Auto Sie. Bei mindestens 350 PS unter dem Hintern, werden Ihre Rufe nach ABS und Antischlupf im Motorengerüll untergehen. Und erst die schönen Rennstrecken. Sie kennen doch diese wunderschönen



sechsspurigen Rennstrecken, oder? Vergessen Sie sie! Bei **N.I.C.E.** fahren Sie Pisten, die so eng sind, daß nicht einmal mehr für den Schatten Ihres Wagens noch genug Platz bleibt. Manche Radwege sind wahre Autobahnen dagegen. Weil es erst so richtig Spaß macht, wenn der vordere Kotflügel mit dem Heckspoiler eine Einheit bildet, lauern überall Gefahren für das Blech: Sprungschanzen, Loopings, Engstellen, Schlaglöcher und andere Gemeinheiten. Die 12 härtesten Rennstrecken der Welt warten auf Ihre Niederlage.



Wenn Sie jetzt feuchte Hände bekommen, sollten Sie das Handbuch an die Seite legen, es verklebt sonst. Ach ja, die Gegner. Nette sympathische Jungs und Mädels. Daß manche von ihnen lange Narben haben und Lederhandschuhe mit Spikes tragen, sollte Sie nicht weiter verunsichern. Auch der Ausdruck von Wahnsinn und einer gewissen Geistesgestörtheit in den Augen der Fahrer braucht Sie nicht zu stören, solange Sie im Rennen immer brav

auf dem letzten Platz fahren. Sie wollen gewinnen? Na gut, auch kein Problem, wenn es Sie nicht stört, daß die anderen mit allen Mitteln Ihre Niederlage wollen, können Sie auch als Erster durch das Ziel kommen - wenn Sie durchs Ziel kommen! Ihre Gegner werden alles daran setzen, das zu verhindern. Mit Reifenschneidern, Nägeln, Minen, Öl und nicht zuletzt der netten, fauchenden alten Lady MISS ILE.

Immer noch Interesse, Ihren Lebensunterhalt auf den staubigen Pisten von **N.I.C.E.** zu verdienen? Wir haben Sie gewarnt. Nicht, daß Sie nachher jammern und sich beschweren. Machen Sie sich auf den härtesten Ritt gefaßt, seit Sie denken können! Hoffen wir, daß Sie die nötige Oktanzahl im Blut haben. Auf geht's!

Ein Tip unter Freunden:

Wenn Sie sich nach diesem Spiel wieder auf die Straße wagen, sollten Sie Ihren Führerschein immer gut sichtbar bei sich tragen, sonst glaubt Ihnen keiner, daß Sie überhaupt einen haben.

**„Ladies and Gentlemen!  
Welcome to the hardest racing league in the world.“**

# Gentlemen! Start your Engines!!!

Die Meisterschaft

Riechen Sie das Benzin und das Methanol? Hören Sie das Blubbern der Motoren? Jetzt geht es um alles oder nichts. Insgesamt 30 der besten Fahrer der Welt warten darauf, Sie von der Bahn zu fegen. Die härteste Liga der Welt eröffnet Ihre Meisterschaft. Bei 12 Rennen in jeder Rennklasse müssen Sie siegreich sein, um die Meisterschaft zu gewinnen. Um einer der *N.I.C.E.* - Top-Champions zu werden, müssen Sie sogar alle drei Meisterschaften hintereinander gewinnen. 36 Rennen, in denen man Ihnen nach dem Leben trachtet, denn Ihre Gegner kennen keine Gnade!

***Es gibt nur eine Regel: Keine Regeln!***

Keine schwarzen Flaggen, keine Disqualifikation! Durchkommen ist alles. Früher wurden diese Rennen an illegalen Plätzen ausgetragen. Karten für die Rennen erzielten auf dem Schwarzmarkt große Summen und es dauerte nicht lange, bis einige findige Freizeitpark-

besitzer die Wirkung dieser Rennen auf die Zuschauer erkannten und diese Rennen in Ihren Vergnügungsparks veranstalteten. Die zu Beginn noch harmlosen Rennen wurden mit der Zeit immer härter. Die Meute verlangte immer schärfere Rennen und nur knallharte Fights konnten ihren Hunger noch stillen. Das Wort Fairneß verschwand langsam aus dem Vokabular der Rennfahrer.



Brot und Spiele! Die Zuschauer erwarten eine perfekte Show von Ihnen, schließlich haben sie eine Menge Eintritt für den Park bezahlt. Und wenn sie sich erst einmal an den niedlichen Delphinen und Seehunden satt gesehen haben, dann wollen sie Schrott sehen und am besten Ihren. Na vielleicht steht



Altmetall ja gerade hoch im Kurs. Wrackteile sind übrigens begehrte Sammlerobjekte bei den Fans! Die Meute ist nicht gerade zimperlich bei den **N.I.C.E.** - Rennen. Sie werden genüßlich ihr Popcorn essen, während Sie mit 250 km/h in die Leit-

planke rauschen. Aber die Besitzer der Freizeitparks konnten es nicht dabei belassen, einfach nur eine Horde gnadenloser Fahrer auf die Pisten zu schicken. Nein, um den Showeffekt auf die Spitze zu treiben, wurden zusätzlich Schanzen, Loopings und ähnliche Gemeinheiten in jede Strecke eingebaut. Segelflugscheine gibt es wie immer am Ausgang. Ein Abflug kostet Sie viel Zeit und die Leistung Ihres Wagens wird dadurch auch nicht gerade besser. Aber die Parkbesitzer haben schließlich ein Herz mit einem Dollarzeichen und haben überall an der Strecke Kräne postiert, die Ihren Wagen wieder auf die Strecke heben.

### ***The show must go on!***

Und immer daran denken: In **N.I.C.E.** fallen sogar die Meister vom Himmel.

8 Fahrer teilen sich das schmale Stück Asphalt, das die Besitzer Rennstrecke nennen. Aber die Enge der Strecken ist nicht so schlimm, da die meisten Fahrer sowieso unter Klaustrophobie leiden und frühzeitig versuchen werden, Sie von der Piste zu schicken.

In jedem Rennen müssen Sie versuchen, je nach Einstellung zwischen 5 und 20 endlose Runden lang auf der Strecke zu bleiben. Wenn Sie sonst nichts besseres vorhaben, dürfen Sie sogar ab und zu gewinnen. Fühlen Sie sich jetzt wie ein kleines Äffchen im Zoo, das immer wieder Purzelbäume schlagen muß, damit die lieben Kleinen auch lachen? Nur lacht hier keiner.

Hier hören Sie nur ein Buuuuuuuuhhhhhhhhhh!



Machen Sie sich bereit für den Start. In nur wenigen Minuten werden Sie wissen, ob Sie aus dem Stahl gekocht sind, aus dem die *N.I.C.E.*-Fahrer gemacht werden.

Und nicht vergessen: Sie sind nicht versichert!

# Welche Inschrift bitte!?

## Der Spielstart

Nachdem Sie die Installation mit Bravour gemeistert haben, können Sie sich nun die ersten Sporen in der **N.I.C.E.**-Liga verdienen, mit den Spieloptionen das Spiel nach Ihren Wünschen anpassen, oder einfach ein Spiel unter Freunden wagen.



## Auf geht's!

Auch wenn es wahrscheinlich länger dauert, Ihren Namen zu schreiben, als Sie im ersten Rennen fahren werden, sollten Sie an dieser Stelle die erste und die zweite Zeile Ihres Personalausweises eintragen.

Wenn Sie gesucht, oder nicht erkannt werden möchten, können Sie auch ein Pseudonym verwenden. Danach können Sie einen x-beliebigen Spitznamen eingeben. Dieser Spitzname ist Ihr Markenzeichen, also wählen Sie ihn mit Bedacht aus. Er sollte Ihren Gegnern eindeutig mitteilen, mit wem sie es zu tun haben. Jeder auf und neben der Strecke wird Sie nur mit diesem Spitznamen anreden. Ihr richtiger Name taucht nur in Statistiken, in Highscore-Tabellen und natürlich auf schwarzem Marmor auf. Nachdem Sie sich den anderen Fahrern nun bekannt gemacht haben, können Sie nun noch aus einer Vielzahl von Portraits ein Gesicht auswählen, daß Ihrem am nächsten kommt. Mit den Pfeiltasten unterhalb des ak-

tuellen Porträts können Sie sich durch die Auswahl der Gesichter klicken. Alle zu ähnlich? Na, für eines müssen Sie sich auf jeden Fall entscheiden. Für den Rest Ihrer Fahrerkarriere werden Sie nun mit diesem Gesicht herumlaufen müssen. Hoffentlich haben Sie eine gute Wahl getroffen.

Im Preis der Software ist auch Ihr erster Wagen mit inbegriffen. Ein getunter Chevrolet Impala. Natürlich ohne Extras. Damit sollten Sie in der Lage sein, zumindest an den Start zu rollen. Ob Sie Ihr erstes Rennen durchstehen, wird sich zeigen.

Wie schon bei den Gesichtern, können Sie sich auf die gleiche Art und Weise ein Wagensdesign aussuchen, mit dem Sie für Aufsehen sorgen wollen. Klicken Sie auf das Fahrzeug auf der Straße neben Ihrem hoffentlich wohl überlegtem



Konterfei und Sie betreten das „Autohaus“ mit der schnellsten Lackierwerkstatt der Welt. Durch Mausklick auf die Verkehrsschilder, oder mit Hilfe der Pfeiltasten können Sie sich Ihren Lieblingswagen aussuchen und mit der EINGABE-Taste oder der rechten Maustaste Ihre Auswahl bestätigen. Klicken Sie im Startmenü auf das Eselohr des Führerscheins, wenn alles zu Ihrer Zufriedenheit eingestellt ist.

# Drivers! Take your Positions!

## Das Training und Rennen

Eigentlich sollten Sie jetzt erst die Kapitel über die einzelnen Ligen, Fahrzeuge und Tuningteile lesen, aber da Sie es ja nicht abwarten können, erklären wir Ihnen, wie Sie auf dem schnellsten Wege ins Rennen kommen. Aber spätestens wenn Sie bei den Rennen auch Geld gewinnen wollen, sollten Sie den Rest lesen, um sich mit den einzelnen Optionen vertraut zu machen. Versprochen? Na dann weiter.

Nachdem Sie Ihren Namen eingegeben und sich für das Design Ihres Autos entschieden haben, sollten Sie sich jetzt in der Boxengarage an der Rennstrecke befinden. Die Schaltzentrale Ihrer zukünftigen Rennfahrerkarriere. Die Bedeutung der einzelnen Bildelemente erfahren Sie unter anderem im Kapitel *The Best of the Rest*.



Jetzt sollten Sie erst einmal einige Trainingsrunden auf der Rennstrecke machen. Klicken Sie dazu auf den Spielautomaten in der Mitte des Bildschirms. Die Beschreibung der Steuerung finden Sie in der beiliegenden **Referenzkarte**. Drehen Sie ein paar Runden. Machen Sie sich mit der Strecke

vertraut, auf der Sie Ihr erstes Rennen fahren werden. Wenn Sie anschließend genug trainiert haben, brauchen nur wieder in die Boxengerade einzubiegen und auf 'G' zu drücken, um Sie und Ihr Fahrzeug wieder in die **G**arage zu befördern. Bereit für das Rennen? Dann los!

Klicken Sie auf das Garagentor im hinteren Bereich des Bildschirms. Die Startaufstellung ist ähnlich wie bei anderen Motorsportveranstaltungen. Bei Ihrem ersten Rennen starten Sie natürlich auf Platz 8. Die Plazierung, die Sie in diesem Rennen erzielen, bestimmt die Startposition für das nächste Rennen.



Ein letztes Mal hören Sie den Ansager ins Mikrofon brüllen:

**„Drivers! Take your positions“**

**15 Sekunden noch!**

Halten Sie den Motor auf Touren. Falls er Ihnen abstirbt, können Sie ihn mit 'E' wieder starten.

**10 Sekunden!**

Die große Startampel springt auf Rot.

Ein gewaltiges, stakatoartiges Bellen dröhnt über die Strecke, erstickt jedes andere Geräusch schon im Keim. Immer wieder arbeiten sich die Nadeln der Drehzahlmesser bis an die rote Begrenzermarke heran.

**5 Sekunden!**

Über 4000 alkoholsaufende Pferdestärken warten darauf losgelassen zu werden.

Halten Sie die Drehzahl Ihres Motors auf 3500 bis 4000 U/Min, um beim Start keinen Burnout zu riskieren.

**4....3....2....1....Start!**

Legen Sie den ersten Gang ein und geben Sie Gas. 64 Zylinder brüllen Ihre geballte Kraft aus den Auspuffrohren. Reifen, die verzweifelt versuchen, Halt auf der Strecke zu finden. Dichte Rauchwolken vernebeln die Sicht in den hinteren Start-

reihen und machen den Start zu einem Glücksspiel. Sind alle Fahrer gut weggekommen?

Hat jemand auf den vorderen Rängen seinen Motor abgewürgt? Mit atemberaubender Geschwindigkeit hetzt die Meute auf die erste Kurve zu und Sie sind hoffentlich mittendrin. In der ersten Kurve trennt sich die Spreu vom Weizen. Sie sortiert Sieger nach vorne und Verlierer nach hinten. Die erste Kurve. Was dahinter passiert, ist eine andere Geschichte.

Zeigen Sie Ihren Gegnern, was eine Harke ist. Fahren Sie, als wenn der Teufel höchstpersönlich hinter Ihnen her wäre. Je weiter Sie sich im ersten Rennen nach vorne fahren können, um so mehr Geld werden Sie verdienen und um so eher können Sie Ihren Wagen aufrüsten. Außerdem verbessern Sie Ihre Startposition im nächsten Rennen.

Anmerkungen:

1. Auch wenn Sie mit automatischer Schaltung fahren, müssen Sie beim Start zumindest den ersten Gang einlegen.
2. Wenn Sie das Spiel mit der Option „realistischer Rennstart“ spielen, dürfen Sie auf keinen Fall zu früh den ersten Gang einlegen, da Sie sonst einen Fehlstart riskieren. Nach drei verpatzten Starts werden Sie aus dem Rennen genommen.

## **Have a brake...**

Der Boxenstop

Sollte Ihnen während des Rennens der Wagen auf dem Zahnfleisch kriechen, weil Sie den Reifenschneidern nicht mehr ausweichen konnten, oder weil der Wagen einfach so beschädigt ist, daß Sie kaum noch vorwärts kommen, können Sie in die Boxengasse fahren, um zumindest die größten Schäden reparieren zu lassen. Außerdem bekommen Sie hier auch Treibstoff für die Hellcat-Turbine. Ab 60% Schaden reagiert Ihr Wagen mit stetig ansteigenden Leistungseinbußen. Manche Teile werden aber auch nach einem Boxenstop nicht mehr einwandfrei funktionieren.

# Wo ist nur der verfl... Blinker?

Anzeigen im Cockpit

Man soll es kaum glauben, aber selbst in *N.I.C.E.* besitzen die Wagen Instrumente, um die wichtigsten Informationen anzuzeigen. Die meisten sollten eigentlich selbsterklärend sein, sonst haben Sie sich definitiv das falsche Spiel gekauft.



Entsprechende Anzeigen finden Sie in den Cockpits der anderen Fahrzeugtypen wieder. Selbst wenn Sie während der Fahrt in die Außenansicht umschalten, oder einfach das Cockpit abschalten, bleiben Sie aufgeklärt!

# Rock around the Track!

## Die Strecken

In **N.I.C.E.** werden Sie Strecken vorfinden, wie sie unterschiedlicher nicht sein können. Sechs der berühmtesten Freizeitparks der Welt richten alljährlich auf völlig verschiedenen Rennkursen 2 Grand Prix aus. Aber damit noch nicht genug. Manchmal werden die Rennen zu Tageszeiten veranstaltet, zu denen andere ins Bett gehen und sich das Sandmännchen kommen lassen. Wenn Sie keine Rücklichter sehen, sollten Sie allerdings einfach Ihre megacoolen Sonnenbrille abnehmen. Hohe Preisgelder und eine Menge blaue Flecken erwarten Sie.



Abgesehen von den Schanzen, Loopings, Tunneln, usw. sorgen auch verschiedene Beschaffenheiten für Ihre uneingeschränkte Aufmerksamkeit. Zum Beispiel **CHEOPS DESASTER**, die sandverwehte Strecke in Ägypten.

ten, oder die kurvenreiche Piste in **WORLD OF MAYAS**. Auch Bodenwellen, Rampen und Schlaglöcher machen ein Rennen auf diesen Strecken nicht gerade zu einer Spazierfahrt. Aber das alles kennen Sie ja schon vom morgendlichen Weg zur Arbeit, oder? Auch der Aufbau der Strecken wird Ihnen gefallen. Die Kurse sind so gewählt, daß nicht Looping an Looping und Schanze an Schanze folgt, sondern auch ein großer Teil der Strecke es mit traditionellen Rennstrecken aufnehmen

kann. So können Schwächen in einem Teil der Strecke in einem anderen wieder ausgeglichen werden. Wenn Sie auf beiden Teilen Schwächen haben...

Suchen Sie anhand der Werbetafeln und Streckeneigenheiten die besten Bremspunkte. Ja, in **N.I.C.E.** muß man auch bremsen. Die Leitplankenmarkierungen sollten Ihnen helfen, die Kurven richtig einzuschätzen. Gelb-schwarze Pfeile markieren eine sehr enge Kurve. Also, das linke Pedal voll durchtreten. Blau-weiße Pfeile markieren schnelle Kurven, die Sie zumindest mit einem Impala fast Vollgas fahren können. Rot-weiße Pfeile gehören nicht auf die Pommes-Frites, sondern markieren Vollgaskurven. Allerdings sind auch diese Kurven nicht weit genug, um mit einem Hellcat bei eingeschalteter Turbine Vollgas fahren zu können.

Reifenspuren, die in Kurven geradeaus weiterführen, sollten Sie allerdings nicht beachten, sie enden meist mit einem Abflug.

## **Das Fähnchen im Winde!**

Flaggenkunde

Um mit den Rennfahrern auf der Strecke zu kommunizieren, setzt die Rennleitung häufig Flaggen ein, die auf Ereignisse hinweisen, die sich vor oder hinter dem Fahrer abspielen.

### **Blaue Flagge**

Wird einem Fahrer gezeigt, wenn er von einem schnelleren überrollt wird. Aber nicht in **N.I.C.E.** Ist doch Ihr Problem, wie Sie andere Autos überrollen.

### **Gelb-Rote Flagge**

Öl auf der Strecke. Sie erwarten doch wohl nicht wirklich, daß wir Sie davor warnen, oder?

## Rote Flagge

Rennabbruch. In **N.I.C.E.** werden Rennen nur abgebrochen, wenn keines der Autos mehr im Rennen ist. Und dann sieht keiner mehr die schöne neue Rote Flagge. Schade! Die war so teuer.

## Schwarze Flagge mit rotem Punkt

Warnt vor Problemen am eigenen Auto. Leider haben wir nicht einen Sachverständigen gefunden, der so ein Problem erkennen kann. Wenn Sie ein Problem haben, werden Sie es schon merken.

## Schwarz-Weiße Flagge (Diagonal)

Die schwarz-weiße Flagge wird gezeigt, wenn sich ein Fahrer sehr unsportlich verhält. Sie haben Recht, auch diese Flagge ist in **N.I.C.E.** völlig unnötig. Im Gegenteil; Sie müßte eigentlich für besonders sportliches Verhalten gezeigt werden.

## Schwarze Flagge

Die schwarze Flagge wird traditionell gezeigt, wenn ein Fahrer disqualifiziert werden soll. Deshalb gibt es sie in **N.I.C.E.** nicht!



Anmerkung:

Ausnahmen bestätigen auch hier die Regel. Haben Sie die Option „realistischer Start“ gewählt, erscheint bei dreimaligem Fehlstart die schwarze Flagge.

## Gelbe Flagge

Ahh, der geduldige Leser. Sie können sich sicher sein, daß die meisten dieses kleine Kapitel schon übersprungen haben. Wir sind also unter uns. Die Gelbe Flagge weist auf Gefahren auf der Strecke hin. Also, langsam fahren und nicht überholen. Und, auch wenn Sie so geduldig waren, auch diese Flagge gibt es nicht in *N.I.C.E.* Aber Sie gehören jetzt immerhin zu der Minderheit der Wissenden.



Nachdem wir Sie mit unserer schier unglaublichen Flaggenkompetenz schwer beeindruckt haben, können Sie sich in Ruhe vor den Fernseher legen und sich ein Rennen anschauen. Und jedesmal, wenn Sie eine Flagge sehen, wissen Sie genau, was sie bedeutet. Toll oder?

Kleine Randbemerkung:

Wenn Sie sich wirklich die Rennen anschauen, wo diese netten beiden Herren kommentieren: Wenn Rennwagen Zickzack fahren, machen sie das, um die Reifen auf Temperatur zu halten und nicht, um „den zusammengeklauten Debris (Dreck auf der Strecke) abzufahren“.

# Easy to loose!!

## Die Rennligen und Fahrzeugklassen

Nachdem Sie wissen, daß Sie sich einer unglaublichen Herausforderung stellen, sollten Sie nun auch erfahren, mit welchen Untersätzen Sie das tun. Eines haben alle Wagen gemeinsam: Gas und Bremse sitzen an der gleichen Stelle. Damit wären die Gemeinsamkeiten aber auch schon aufgezählt.

In **N.I.C.E.** gibt es drei Klassen, in denen Sie Ihre Rennen bestreiten können. Jede der Ligen stellt besondere Anforderungen an die Fahrer und Ihre Wagen. Es liegen eben Welten zwischen einem 350 PS Chevy und der 2500 PS starke Hubschrauberturbine der Hellcats. Je härter die Ligen werden, um so schwieriger wird es, die Wagen unter Kontrolle und vor allem auf der Strecke zu halten.

Wenn Sie die vollen 2500 PS der Hellcats auf einer Schanze einsetzen, brauchen Sie vom nahegelegenen Flughafen eine Tieffluggenehmigung. Anschließend wohl auch noch eine Baugenehmigung für den langen Graben, den Sie mit Ihrem Hellcat gezogen haben.

Und das beste zum Schluß. Sie bekommen auch noch eine hübsche Stange Geld für:



eine gewonnene Meisterschaft

ein gewonnenes Rennen



den zweiten und dritten Platz

# Der erste Schritt in den Abgrund

MUSCLE-CARS - Die Amateur Liga

Die Wagen in dieser Klasse zeichnen sich durch eine stabile Karosserie und einen ausdauernden Motor aus. Genau richtig, um die ersten Fahrversuche zu machen. So können Sie sich von Leitplanke zu Leitplanke hangeln, ohne gleich mit einem Totalschaden am Streckenrand liegen zu bleiben. Aber auch das Fahrwerk ist sehr gutmütig und der Leistungseinsatz der Fahrzeuge ist relativ gut kontrollierbar. Aber wahrscheinlich nicht gut genug.

Sogar die Chevy's haben minimal 350 PS und ein sensibler Gasfuß ist auch in dieser Klasse eine Grundvoraussetzung für ein erfolgreiches Rennen. So bleibt Ihr Bleifuß den deutschen Autobahnen vorbehalten.

## MUSCLE-CAR - Chevrolet Impala Coupé

Chevrolet V8 Kompressor mit maximal 500 PS. Spezialvorrichtung für Nitrobooster. Die Impalas sind sehr robust und relativ wartungsarm. Dadurch können



auch Einsteiger mit kleinerem Geldbeutel in den **N.I.C.E.**-Meisterschaften fahren. Fahrerwechsel sind in dieser Liga eher die Ausnahme und Sie können sich innerhalb der zwölf Rennen hervorragend auf die anderen Fahrer einstellen. Leider sind aber auch die Preisgelder in dieser Klasse eher schmal, da immer mehr Zuschauer zu der Hellcat- Liga abwandern.

## Technische Daten

|                    |                                                     |
|--------------------|-----------------------------------------------------|
| <b>Basismodell</b> | : Chevrolet Impala Coupé                            |
| <b>Motor</b>       | : Chevrolet                                         |
| <b>Baujahr</b>     | : 1958                                              |
| <b>Zylinder</b>    | : 8                                                 |
| <b>Hubraum</b>     | : 7030 ccm (vor der ersten Ausbaustufe)             |
| <b>Leistung</b>    | : 350 PS Basis / 500 PS in der Version BULLDOG      |
| <b>Tuning</b>      | : Turbolader                                        |
| <b>Topspeed</b>    | : 220 Km/h (in der ersten Ausbaustufe)              |
| <b>Besonderh.</b>  | : verstärktes Chassis, Vorrichtung für Nitrobooster |
| <b>Preis</b>       | : <b>46.000 \$</b>                                  |

Die Fahrer haben in der Muscle-Car-Liga meist noch einen ver-schwindend geringen Rest an Selbsterhaltungstrieb, was Ihnen zumindest in dieser Klasse die Suizid-Piloten erspart. Aber auch in dieser Klasse fahren etliche Profis, die den Aufstieg in die höhere Liga nicht geschafft haben, oder nicht aufsteigen wollten. Also immer schön auf den Streckenradar achten und keine Plüschwürfel darüber hängen. Vielleicht sollten Sie Ihre Entscheidung noch einmal überdenken und zum altbewährten TETRIS greifen.

Die MUSCLE-CARS-Klasse ist die Basisliga in *N.I.C.E.* An ihr führt kein Weg vorbei, wenn Sie der Meister aller Klassen werden wollen.

## Feuer unter dem Hintern!

STREETSHARKS - Die Profiliga

Diese Liga fahren Sie mit einem Ford Mustang EXTREME mit einer bis an die Grenzen hochgezüchteten 7 Liter Ford Maschine. Achtung! Zu lange Überlastungen lassen die Maschine explodieren. Der Grad zwischen extrem schnell und der Pistenversion des Halleyschen Kometen ist sehr schmal. Das brettharte Fahrwerk der STREETSHARKS sorgt für eine sehr hohe Bodenhaftung, traumhafte Kurvengeschwindigkeiten und unglaubliche Rückenschmerzen.

## STREETSHARK - Ford Mustang EXTREME

Der Ford Mustang MACH I ist der dominierende Sportwagen in dieser Klasse. Sein bulliger Achtzylinder leistet schon in der Basisversion fast 400 PS. Aber auf den Rennstrecken werden



Sie nur allzuselten Wagen finden, die nicht mindestens 600 PS leisten. Die Turbolader müssen bis zum Anschlag aufgedreht werden, um solch eine Leistung aus der 7 Liter Maschine herauszuholen. Behalten Sie den Drehzahlmesser immer im Auge, denn wenn Ihnen diese hochgezüchtete Maschine explodiert, verwandelt sich Ihr Mustang in einen gleißenden Feuerball. Zumindest wissen Sie dann, wie sich ein Komet fühlen muß.

### Technische Daten

|                    |                                                     |
|--------------------|-----------------------------------------------------|
| <b>Basismodell</b> | : FORD Mustang MACH 1                               |
| <b>Motor</b>       | : FORD                                              |
| <b>Baujahr</b>     | : 1972                                              |
| <b>Zylinder</b>    | : 8                                                 |
| <b>Hubraum</b>     | : 7030 ccm (vor der ersten Ausbaustufe)             |
| <b>Leistung</b>    | : 390 PS Basis / 800 PS in der Version EXTREME      |
| <b>Tuning</b>      | : Turbolader                                        |
| <b>Topspeed</b>    | : 250 Km/h (in der ersten Ausbaustufe)              |
| <b>Besonderh.</b>  | : verstärktes Chassis, Vorrichtung für Nitrobooster |
| <b>Preis</b>       | : <b>66.000 \$</b>                                  |

In dieser Liga werden Sie nur absolute Topfahrer vorfinden, die nur eine gewisse Portion Wahnsinn noch daran hindert, in der HELLCAT - Liga zu fahren. Auch wenn Ihre Kollegen einen anderen Eindruck vermitteln, wird in dieser Klasse mehr Hirnmasse eingesetzt als man glauben mag.

Es gilt: Keine Prügel, ohne vorher darüber nachgedacht zu haben. Das heißt aber nicht, daß es keine gibt. Aber im Regelfall sind Karosserieschlachten in dieser Klasse seltener, da die Fahrer mehr auf ihre vermeintlichen Fahrkünste setzen, als auf die Stabilität der armdicken Rohrrahmen. Aber das werden Sie wohl ändern! Wie war noch gleich Ihr Spitzname? *“Fahrendes Hindernis“*? Und immer daran denken, ein Ford Mustang ist kein Graßhüpfer und die tiefgezogene Karosserie leidet unter heftigen Sprüngen auf den Schanzen mancher Strecken und muß vor dem nächsten Rennen meist komplett erneuert werden. Aber das wird wohl Ihr kleinstes Problem sein, oder? Am Lenkrad aufgeschlagene Kiefer werden von Ihrer Boxencrew allerdings nicht verarztet und müssen durch Ihre bessere Hälfte versorgt werden.

Nur wer Meister in dieser Klasse wird, kann in die härteste Liga aufsteigen.

## **Nur fliegen ist schöner!**

HELLCATS - Die Todestrophy

V8 mit 600 PS und eine Hubschrauberturbine mit über 2500 PS für Sprints. Einen Hellcat zu fahren ist nichts für Anfänger. Aber wenn Sie unter chronischer Selbstüberschätzung leiden, bitte! Wir haben Sie auf jeden Fall gewarnt. Diese Klasse ist nur für Profis, die das Wort „geistesgestört“ als Kompliment auffassen. In Insiderkreisen gelten solche Rennfahrer als „absolut schmerzbehaftet“. Und Hellcats sind unberechenbar. Ohne den Einsatz der Turbine haben sie nicht einmal genügend Wumm, um ein Muscle-Car zu überholen. Zwei Motoren sind bekanntlich schwerer als einer. Wenn Sie jetzt sagen, das wußte ich,

sind Sie uns und den meisten anderen Fahrern schon einen gewaltigen Schritt voraus.

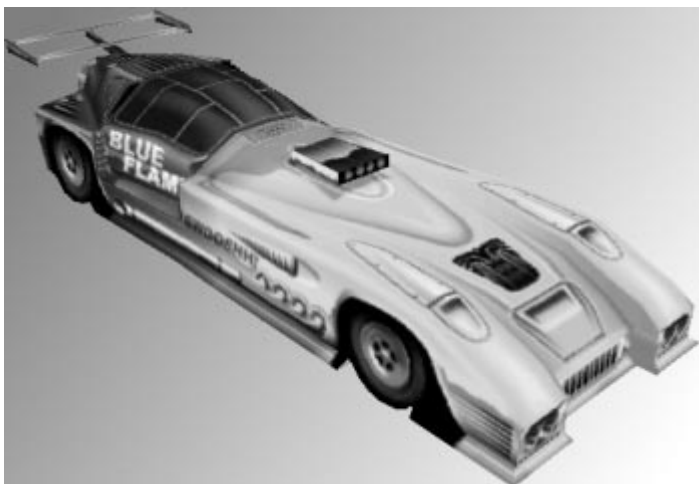
Aber wehe, wenn die Turbine zugeschaltet wird. Bei Fahrern ohne genügende Fitneß kann dieser gewaltige Schub schon mal einen Blackout verursachen. Wenn Ihnen also schwarz vor Augen wird, ist nicht das Programm zu Ende, sondern Sie sollten die Chipstüten und Bierdosen gegen eine Trainingshose eintauschen. Nicht zum Rappen, zum Laufen!

Wie die Meute beim Winterschlußverkauf, schießt das Hellcat nach vorne und ist nicht mehr zu bändigen. Jede Lenkbewegung wird zu einem Abenteuer mit unbekanntem Ausgang. Wichtigste Faustregel für das Fahren mit Turbine:

***Nicht niesen - Nicht husten - Nicht atmen!***

## HELLCATS - SYNETIC Prototype Hellcat V2

Die Hellcats wurden eingeführt, als die Zuschauerzahlen selbst bei den hochgezüchteten STREETSHARK-Meisterschaften zurückgingen. Die Rennen, die in dieser Klasse gefahren, oder besser, geflogen werden, werden begleitet von vielen Ausfällen und Fahrerwechseln. Die meisten Fahrer müssen sich aus dieser Klasse zurückziehen, weil ihnen das Geld ausgeht.



Also sorgen Sie schon in den anderen Ligen für umfangreiche Rücklagen und geben Sie nicht alles Geld für Tuningteile aus. Aber auch die Anforderungen an die Fahrkünste sind enorm, schließlich wollen 2500 PS erst einmal beherrscht werden.

## Technische Daten

|                      |                                         |
|----------------------|-----------------------------------------|
| <b>Basismodell</b>   | : -                                     |
| <b>Motor</b>         | : CHEVROLET                             |
| <b>Turbine</b>       | : HUGHES                                |
| <b>Baujahr</b>       | : -                                     |
| <b>Zylinder</b>      | : 8 (Standard Motor)                    |
| <b>Hubraum</b>       | : 7200 ccm (vor der ersten Ausbaustufe) |
| <b>Leistung</b>      | : 600 PS CHEVY / 2500 PS HUGHES TURBINE |
| <b>Tuning</b>        | : Turbolader für CHEVROLET Motor        |
| <b>Tops. Motor</b>   | : 300 Km/h                              |
| <b>Tops. Turbine</b> | : 476 Km/h (in der ersten Ausbaustufe)  |
| <b>Preis</b>         | : <b>230.000 \$</b>                     |

Sie sehen, ein Hellcat ist ein Fahrzeug nur für absolute Profis. Wir ersparen uns hier einen Kommentar. Rempelen fallen unter die Rubrik „Dem ist nicht mehr zu helfen“, da diese bei Geschwindigkeiten über 450 Km/h meist mit einem Totalausfall von Wagen und Fahrer enden.

Hellcats sind ziemlich teuer in der Reparatur und Ausrüstung. Ein Totalschaden kann einen Rennfahrer in den finanziellen Ruin treiben, weshalb manche Fahrer dann auch nicht mehr an der Meisterschaft teilnehmen können. Um zumindest Ihnen den Frust eines ständigen Konkurses zu ersparen, bekommen Sie für jede sachgerechte Entsorgung eines Hellcats ein neues! Die von Ihnen installierten Tuningteile behalten wir allerdings, um die Entsorgungskosten zu decken.

Damit haben wir unser Pfadfinderehrenwort gehalten: Jeden Tag eine gute Tat.

## Punkt für Punkt!

### Das Wertungssystem

Auch das Wertungssystem in **N.I.C.E.** ist, wie sollte es auch anders sein, ganz anders als bei anderen Motorsportmeisterschaften. Um die Umsätze in den Freizeitparks so richtig anzukurbeln, wird jede Meisterschaft in eine Hin- und Rückrunde aufgeteilt. Mit den ersten sechs Rennen bestreiten Sie die Hinrunde, die nächsten sechs mit geänderter Streckenführung bilden die Rückrunde. Zudem wird Ihnen kein Veranstalter verraten, ob die Rennen bei Tag oder bei Nacht veranstaltet werden. Also, wenn es auf dem Bildschirm dunkel wird, nehmen Sie an einem Nachtrennen teil.

Alle Rennen finden am Wochenende statt. Das steigert die Umsätze und treibt den Konsum von Popcorn und Cola in schwindelerregende Höhen. Haben Sie damit gerechnet, daß Sie einmal so viel Geld einbringen? Schade, daß es nicht in Ihre Taschen fließt. Sie bekommen für jedes Rennen bei entsprechender Plazierung Punkte gutgeschrieben, die zu Ihren bisherigen Meisterschaftspunkten addiert werden.

Verteilung der Meisterschaftspunkte:

| Plazierung | 1  | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|------------|----|---|---|---|---|---|
| Punkte     | 10 | 6 | 4 | 3 | 2 | 1 |

Außerdem erhalten Sie noch einen Punkt für die schnellste Runde. Landen Sie am Ende der Meisterschaft auf den Plätzen 1,2 oder 3, qualifizieren Sie sich automatisch für die nächst höhere Liga. Aber auch wenn Sie sich für eine neue Liga qualifiziert haben, müssen Sie nicht aufsteigen, wenn Sie es nicht wollen. Sie können auch beliebig lang in Ihrer alten Liga weiterfahren. So können Sie erst einmal jede Menge Kleingeld einfahren, bevor Sie sich in die nächst höhere Klasse trauen.

Wenn Sie in der Boxengarage auf den alten Karton mit Pokalen klicken, können Sie sich jederzeit die aktuelle Saisontabelle ansehen. Auf einen der unteren Plätze werden Sie sicher auch ihren Namen wiederfinden.



Falls Sie doch besser sind als erwartet und ein paar Punkte einfahren konnten, erhalten Sie zusätzlich zur Siegpriämie ein paar Puzzleteile.

Hähhh?

Ja Puzzleteile!

Warum?



Erstens ist es ein schöner Intelligenztest, wenn die Fahrer in der **N.I.C.E.**-Liga beweisen müssen, daß sie auch etwas wieder zusammensetzen können und auf der an-



deren Seite wollten wir uns mit diesem Puzzle den Titel „pädagogisch wertvoll“ erkaufen. Weil wir aber auch wissen, daß Sie umsonst keinen Finger krumm machen, gibt es für ein fertiges Puzzle auch einen Bonus. Lassen Sie sich überraschen!



Mal sehen, was dabei für Sie herauspringt. Auf der Rückseite des Puzzles können Sie sich auch speziell über Ihre eigene Karriere in der aktuellen Saison informieren.



# Eine letzte Chance...!

## Relegation

Um in eine Liga aufzusteigen, müssen Sie, wie schon erwähnt, in der Meisterschaft unter den ersten Drei landen. Hart? Haben wir uns gedacht, deshalb haben wir speziell für Sie eine zweite Chance eingebaut. Die Relegation.

Für die Fahrer, die die Plätze vier bis sechs belegen, gibt es nach der Meisterschaft trotzdem noch eine Möglichkeit, eine Liga aufzurücken. Sie dürfen auf der ersten Strecke der neuen Liga ein Qualify absolvieren. Schaffen Sie es, mit Ihrer Run-



denzeit unterhalb der Zeit zu bleiben, die für diese Strecke als Maximalwert angegeben ist, dürfen Sie mit den großen Jungs spielen. Schaffen Sie es nicht, müssen Sie ein weiteres Jahr in der alten Liga fahren. Sollten Sie einer der Glücklichen sein, werden Sie automatisch zu dieser Qualify-Sitzung aufgefordert. Es gibt übrigens keine Möglichkeit, den Zeitnehmer zu bestechen. Und ehrlich, die Kurven werden nicht enger, das Auto wird schneller.

### Anmerkung:

Die Fahrzeuge in den einzelnen Ligen unterscheiden sich grundlegend, nicht nur in der Leistung. Haben Sie Ihren Chevy noch mit 160 Km/h sicher durch die Kurve bugsiert, muß das nicht heißen, daß es mit einem Mustang noch schneller geht. Obwohl es sehr wahrscheinlich ist.

# Meista, mehr Powa!!!

## Fahrzeugtuning und Waffen

Der beste Wagen ist nur einer von vielen, wenn man ihn nicht richtig tunen kann. Nur wer seinen Wagen richtig aufrüstet, hat die Chance, das Rennen zu gewinnen. Nein, Wurstblinker werden Sie in dieser Liste wohl kaum finden. Das wär' ja nun wirklich *Beinhart*! Es gibt zwei Gruppen von Tuningmöglichkeiten. Die erste Gruppe bietet Teile, die Ihren Wagen verbessern, wie Motortuning, Fahrwerk oder Bremsen. Die zweite Gruppe hilft Ihnen, ihre Gegner aus dem Weg zu räumen.



Hier finden Sie Reifenschlitzer, Nägel, Öl, Minen und andere nette Geräte. Um es gleich vorweg zu nehmen, die übliche Methode „Ich kauf' mir alle Waffen und dann mache ich sie platt“ funktioniert in diesem Spiel nicht. Jedes Teil, das Sie anbauen, erhöht

Ihr Gewicht (sorry, das des Wagens) und macht den Wagen langsamer. Und wenn dann etwas an Ihren Kofferraum klopft, ist es mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit jemand, der ein rollendes Hindernis aus dem Weg räumen möchte. Die Chance, gleich alle sieben Gegner mit Gewalt aus dem Rennen zu werfen, ist verschwindend gering. Doch wenden wir uns den Tuningparts zu. Alle Teile erhalten Sie in der Garage an den Rennstrecken. Vor jedem Rennen werden Sie au-

tomatisch in diese Garage gebracht, Sie brauchen sie also nicht extra zu suchen. Klicken Sie auf den Computer auf der Theke und Sie gelangen in das Lagerverwaltungsprogramm des Tuningshops. Wie im richtigen Leben könnte man so viele schöne Sachen kaufen und hat leider nie genug Geld dafür.

An dieser Stelle bedarf es wohl nicht sehr vieler Worte. Auf der linken Seite des Bildschirms können Sie die Kategorie der Tuningteile anwählen, an der Sie Interesse haben. In dem Sie auf die Pfeile klicken, können Sie sich durch die einzelnen Komponenten der gewählten Kategorie klicken.

Tuningteile aus den Kategorien Zubehör, Waffen und Mehr haben jeweils nur eine Ausbaustufe. Mit dem Kauf dieser Komponente erwerben Sie die Installationsvorrichtung und bei Waffen zusätzlich eine komplette Ladung Munition.

Für die leistungssteigernden Fahrzeugteile bietet Ihnen das Programm immer die Tuningkomponenten mit der nächst höheren Ausbaustufe an. Sie können also nicht von Stufe zwei auf Stufe vier aufrüsten, ohne vorher auch die Stufe drei gekauft zu haben. Tja, Money makes the World go around!!

Und vergessen Sie nicht, daß Ihre Goldcard gedeckt sein sollte, sonst bekommen Sie unter Umständen einen Schraubenschlüssel ins Kreuz.



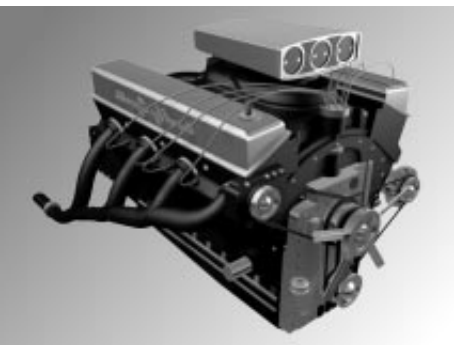
## ...schneller, breiter, tiefer

Fahrzeugtuning zur Leistungssteigerung

Ihre Gegner werden jeden Dollar, den sie verdienen, in die Aufrüstung ihrer Wagen stecken und Sie vermutlich jeden Dollar in die Reparatur. Das Leben ist schon ungerecht.

Einige Streetsharks werden am Ende der Meisterschaft über 680 PS haben. Sie müssen also Schritt halten können. Jede Tuningkomponente für Ihr Fahrzeug bekommen Sie in 5 Aufrüstungsstufen. Jede Ausbaustufe steigert die Leistung Ihres Fahrzeuges. Es gilt: Was gut ist, ist auch teuer.

Jedes der angebotenen Teil hat seine Vor- und Nachteile. Wenn Sie Ihren Motor tunen, werden wahrscheinlich Ihre Bremsen nicht mehr stark genug sein, um den Wagen auch wieder abbremsen zu können. Aber die Leitplanken werden Ihre Fahrt schon bremsen. Achten Sie also bei jedem Tuning darauf, daß Sie nicht zu einseitig aufrüsten. Um lautem Aufschreien vorzubeugen; manche Teile, wie zum Beispiel die Bremsen, können Sie natürlich bedenkenlos aufrüsten. Gute Bremsen haben schließlich noch nie geschadet.



### Motortuning

Eine der wichtigsten Aufgaben bei der Leistungssteigerung Ihres Wagens ist natürlich das Motortuning. Ohne eine entsprechende Leistungserhöhung werden Sie wahrscheinlich in der Meisterschaft nicht lange mithalten können. Ob Sie es mit ihr schaffen, können nur Sie selbst beurteilen.

Jede Ausbaustufe erhöht die Leistung Ihres Motors um ungefähr 8-10%. Lassen Sie Ihren Taschenrechner ruhig in der Schublade, die Betonung liegt auf *ungefähr*. Wenn Sie die Leistung Ihres Motors erhöhen, müssen Sie auch auf die Bremsleistung achten.

## Bremsen

Auch hier bringt jede der fünf Ausbaustufen circa 10% mehr Bremsleistung. Je besser die Bremsanlage Ihres Wagens ist, um so kürzer wird der Bremsweg. Sie können sich also auf der Strecke spätere Bremspunkte suchen und so die hohe Geschwindigkeit der Geraden et-

was länger nutzen. Zu späte Bremspunkte sorgen aber nach wie vor für atemberaubende Stuntszenen im freien Fall. Schonen Sie Ihre Bremsen, denn Sie werden bei großer Beanspruchung heiß und verlieren an Bremsleistung. Die in *N.I.C.E.* verwendeten Hochleistungsbremsanlagen bremsen den Mustang innerhalb von 150 Metern von 300 Km/h auf 0 Km/h. Die Aufrüstung der Bremsanlage hat in keiner Stufe Nachteile für Sie.



## Fahrwerk

Neben der Leistung und den Bremsen Ihres Rennwagens spielt auch das Fahrwerk eine sehr wichtige Rolle, wenn es darum geht, als Sieger über die Ziellinie zu rauschen. Mit einem besseren Fahrwerk können Sie zum Teil erheblich höhere Kurvengeschwindigkeiten fahren und Ihr Wagen wird auf nahezu

allen Streckenabschnitten satter auf der Straße liegen. Ein Nachteil sei allerdings nicht verschwiegen. Ein besseres, heißt auch immer ein härteres Fahrwerk, was gerade bei den Sprungschanzen natürlich ein Nachteil ist. Der Aufschlag auf dem anderen Teil der Rampe wird härter und darunter leidet das Material und Ihr verlängerter Rücken.



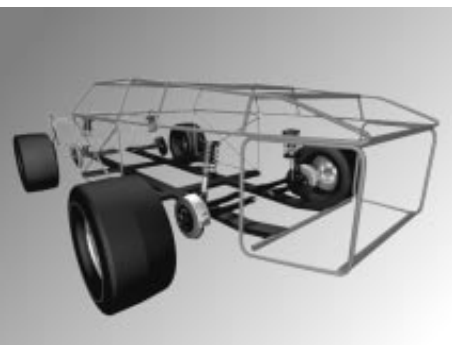


## Reifen

Die Wahl der Reifen ist in dieser Rennklasse relativ leicht. Je besser der Reifentyp ist, den Sie auswählen, um so mehr Grip, also Haftung, haben Sie auf der Strecke. Aber um so langsamer wird Ihr Wagen auch auf den Geraden. Im Gegensatz zur Formel 1 oder auch der

Indy-Car-Serie brauchen Sie sich um die Haltbarkeit der Reifen keinerlei Gedanken zu machen. Ihr Wagen wird ausschließlich mit weichen Reifen ausgerüstet, die für die vorgesehene Anzahl an Runden auf jeden Fall die nötige Haftung liefern. Werden Ihre Reifen durch Nägel oder Reifenschneider beschädigt, müssen Sie sie in der Boxengasse reparieren lassen, wenn Sie im Rennen noch ein Wörtchen mitreden wollen. Es sei denn, Sie wollen das unbeschreibliche Gefühl erleben, wenn es in der Kurve weiter geradeaus geht.

Alter Fliegerspruch: Runter kommen sie alle.



## Karosserieverstärkungen

Bei den gewalttätigen Gegnern auf den Rennstrecken kann es nicht schaden, auch von Zeit zu Zeit die Karosserie Ihres Wagens zu verstärken. Mit dieser Verstärkung dauert es erheblich länger, bis Ihr Wagen Schäden verzeichnet, die seine Leistung beeinträchtigen.

Außerdem können Sie mit einer Verstärkung natürlich kräftig mitrumpeln und Ihre Gegner von der Strecke schubsen. Eine Karosserieverstärkung ist allerdings recht schwer und Sie erkaufen sich Ihren Schutz mit einer geringeren Geschwindigkeit und schlechterem Durchzugsvermögen. Am besten korrigieren Sie dieses mit einer höheren Motorleistung und besse-

ren Bremsen. Trotz heftigen Drängens konnten wir uns einen Airbag verkneifen. Falls Sie doch einen haben möchten, empfehlen wir Ihnen einen Luftballon aus der Spielwarenabteilung.

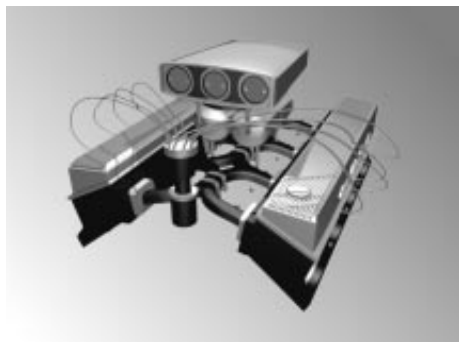
### **Nitrobooster**

Diese kleine Patrone hat vielleicht mehr für die Motorleistung getan... Nitro, der Stoff, der aus Ihrem Wagen eine Cruise Missile macht. Es wirkt wie pures Adrenalin. Jede Patrone erhöht die Leistung Ihres Motors für 3 Sekunden um über 200 PS. Bis zu fünf Nitropatronen kann

der Booster aufnehmen. Das heißt Sie können fünfmal den Nitrobooster einsetzen und wahrscheinlich danach Ihren Motor zu Grabe tragen. Während der Booster aktiviert ist, sollten sie nicht lenken, sonst können Sie sich die Nieten in den Leitplanken genauer anschauen.

Die Installation eines Boosters macht Ihren Wagen durch das höhere Gewicht um ein paar Kilometer langsamer. Was Sie aber in jedem Fall bedenken müssen, ist, daß keine Bremsanlage dem Schub eines Booster gewachsen ist. Die andere Frage, die sich stellt: Ist Ihr Rücken dieser Beanspruchung gewachsen? Aktivieren Sie den Booster nur auf langen Geraden. In Kurven wird Ihr Wagen ausbrechen und unkontrollierbar von der Strecke jagen, und Sie werden sich fragen, wo Ihre Lenkung war, als Sie sie am dringendsten gebraucht haben.

Übrigens können Hellcats nicht mit einem Nitrobooster ausgerüstet werden. Bei über 2500 PS sollte es ja auch auf ein paar mehr oder weniger nicht ankommen, oder? Wenn Sie die Turbine zünden, wissen Sie, daß die Leistung eines Nitroboosters lächerlich ist.



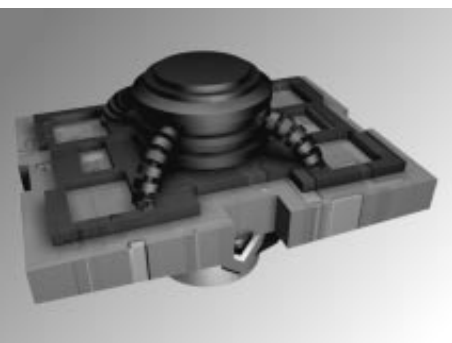


## Leitplankenführungen

So, Sie brauchen also Führung. Na, für Ihr Leben müssen Sie sich da schon einen geeigneten Partner suchen; wir raten aber dringend von der wenig gefragten Nudelholzvariante ab. Aber wenn es um Kurven geht, sind Sie bei uns an der richtigen Adresse. Das XM-

4000 verhilft Ihnen zu erheblich höheren Kurvengeschwindigkeiten. Hierbei handelt es sich um Führungen, die sich an einer Leitplanke verankern. Sie können mit diesen Führungen Kurven ohne Geschwindigkeitsverluste durchfahren, da Sie nicht mehr allein auf die Haftung der Reifen angewiesen sind. Diese Führungen verschleißén allerdings nach 8 -10 Einsätzen und müssen repariert werden. Um die Führung zu nutzen, müssen Sie die Kurve im Rennen ganz außen anfahren, um sie in die Leitplanke einzuklinken. Über eine Anzeige im Cockpit werden Sie über den Status der Führung informiert. Und immer daran denken, es gibt Kurven, bei denen es sich lohnt, sie langsam abzufahren.

Beim Einbau einer Leitplankenführung müssen Sie sich nicht für links oder rechts entscheiden. Sie wird gleich auf beiden Seiten montiert.



## Bodensauger

Vielen Dank für diese völlig unnütze Bemerkung. Nein, es gibt keinen Teppich auf den *N.I.C.E.* Rennstrecken.

Finden Sie mal einen besseren Namen für dieses Ding. Gut, nennen wir es BS 2300,2. Gut? Das BS 2300,2 verhilft Ihnen, wie schon die

Leitplankenführungen, zu erheblich höheren Kurvengeschwindigkeiten. Mittels vier großen Düsen wird der Wagen fest an den Boden gesaugt. Jetzt wissen Sie, warum das Ding Bodensauger heißt. Die Wirkung hält 5 Sekunden lang an und nichts auf der Welt kann Ihren Wagen von der Straße lösen. Außer vielleicht Öl, Wasser, Sand, Schotter und Bleikugeln. Und achten Sie darauf, daß keine Schanze in der Nähe ist, sonst haben Sie ein echtes Problem.

Ein Teil der zusätzlichen Komponenten werden bei einem Boxenstop von Ihrem Team automatisch repariert. Die Fahrzeugkomponenten, die auch in der Garage kostenfrei überholt werden, sind Motor, Bremsen, Fahrwerk, Reifen und die Karosserieverstärkung.

Sollten während des Rennens andere Tuningteile oder Waffen beschädigt oder zerstört worden sein, kann das nicht während eines Boxenstops in Ordnung gebracht werden. Nach dem Rennen müssen Sie sich selbst um die Reparatur oder den Neukauf dieser Teile kümmern.

## ...für ganz harte Jungs

### Waffen und Abwehrmaßnahmen

Auf den Rennstrecken, die Sie erwarten, wird es oft nicht reichen, einfach nur schnell zu sein. Obwohl es schon ein echter Fortschritt wäre, wenn Sie wenigstens das sind. Manchmal müssen Sie sich auch Ihrer Haut erwehren können. Für den Fall, daß Ihnen Ihre Gegner zu dicht auf die Pelle rücken, können Sie eine Reihe von Abwehrmaßnahmen an Ihrem Fahrzeug installieren. In diesem Arsenal werden Sie auch Maschinengewehre, Raketen und Minen finden. Der Einsatz gerade dieser Waffen darf aber als höchst zweifelhaft bemerkt werden, da sich Ihre Gegner merken werden, daß Sie schnell zu solchen Methoden greifen und bei weiteren Rennen immer versuchen werden, zuerst auf Sie zu schießen. Dabei kann einem so ein brennender Wagen den ganzen Tag vermiesen, vor allem, wenn man noch drin sitzt. Und die Siegchancen sinken drastisch, wenn Sie sich gleich mit allen sieben dieser Asphaltrambos anlegen. Das geht fürchterlich auf den schönen Lack.

Besser sind da auf jeden Fall die passiven Waffen, wie Ölspuren oder Nägel. Jeder Typ ist nur in einer Ausbaustufe vorhanden und wenn Sie ein System installieren, ist es etwas teurer, weil neben der Halterung für das System auch eine komplette Ladung Munition im Preis inbegriffen ist. Später brauchen Sie ja nur noch die Munition. Verlieren Sie ein Tuningteil im Rennen, müssen Sie die Halterung natürlich erneut bezahlen.

Auf den nächsten Seiten sind alle Zusatzsysteme beschrieben, mit denen Sie Ihren Wagen ausrüsten können. Kümmern Sie sich nicht um jeden Gegner. Wenn Sie auf alles und jeden schießen, verhindern Sie nur, daß sich Ihre Konkurrenten gegenseitig ans Leder gehen. Also setzen Sie Ihre Waffen mit Bedacht ein und nur dann, wenn Sie durch Geschick allein nicht gewinnen können.

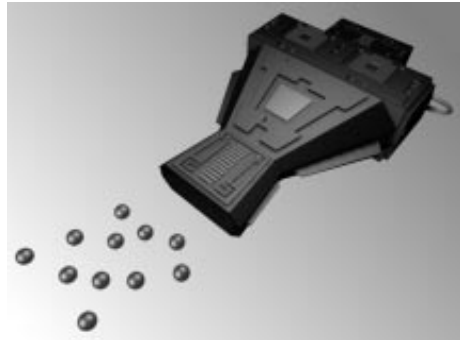
## Öl

Ölspuren sind ein sehr effizientes Mittel für Gegner, die schon an Ihrem Auspuff riechen. Oder um quietschende Türen zu schmieren. Der Öltank reicht aus, um fünfmal eine saubere Ölspur zu legen. Lassen Sie Ihre Gegner nah genug herankommen, bevor Sie die Ölspur legen. Damit verhindern Sie, daß der Hintermann noch ausweichen kann. Und vor allem passen Sie auf, daß Sie nicht in der nächsten Runde in Ihre eigene Falle tappen. Jede Ölspur bleibt nämlich für eine Weile auf der Strecke. Der Ölwerfer macht Ihr Fahrzeug schwerer und Sie werden auf den Geraden einige Kilometer langsamer.



## Bleikugeln

Wenn Sie eine Ladung Bleikugeln aus Ihrem Heck, sorry, aus dem Heck Ihres Wagens schießen, wird Ihr Hintermann ganz schön ins Rutschen kommen. Seine Reifen werden die Haftung verlieren, und wenn Sie die Kugeln dicht vor einer Kurve abwerfen, wird Ihr Gegner mit ziemlicher Sicherheit von der Strecke getragen werden.



Schaffen Sie es sogar, die Kugeln auf einer Schanzenaufahrt abzuwerfen, wird Ihr Hintermann so an Geschwindigkeit verlieren, daß er in den Abgrund zwischen beiden Schanzen entfallen wird. Das gilt natürlich auch für Loopings. Ihr Werfer kann fünf Ladungen Kugeln pro Rennen auf die Strecke werfen.



## Nägel

Auch Nägel können Ihnen unliebsame Gegner vom Leibe halten. Im Gegensatz zu den Bleikugeln wird Ihr Gegner aber im seltensten Fall von der Strecke fliegen. Ausnahmen bestätigen die Regel. Aber die beschädigten Reifen werden ihn weit zurückwerfen, da

er erst die Boxengasse ansteuern muß, um die defekten Reifen wieder funktionsfähig zu machen. Vielleicht genau die Zeit, die Sie zum Gewinn des Rennens benötigen. Oder die Zeit, die Sie brauchen, um Ihren eigenen Reifen reparieren zu lassen. Mit fünf Ladungen Nägeln pro Rennen können Sie Ihren Gegnern den Tag vermiesen.



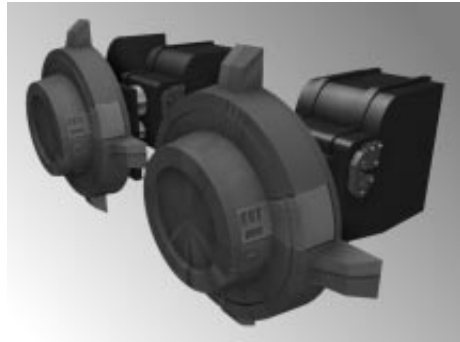
## Reifenmesser

In bester James Bond Tradition sind Sie mit diesem Gerät in der Lage, Ihren Gegnern die Reifen zu zerschneiden. Der einzige Nachteil an diesem Gerät ist, daß Sie Ihren Gegner überholen lassen müssen, um seine Reifen zu zerschneiden. Und wenn Sie nicht dicht genug an

ihm dran sind, überholt er Sie, und Sie haben einen Platz verloren. Wenn Sie derjenige sind, der überholt, können Sie mit diesem Messer einen unliebsamen Konkurrenten ausschalten. Das Reifenmesser können Sie ebenfalls fünfmal einsetzen. Danach haben Sie einen sehr brauchbaren Pürierstab.

## Haftminen mit Fernzünder

Die effizienteste, wenngleich auch schwierigste Methode, einen Gegner auszuschalten, sind die Haftminen. Machen Sie die Minen scharf, indem Sie sie aktivieren. Sobald Ihnen einer Ihrer Konkurrenten mal wieder unliebsam auf Ihr Hinterteil knallt, werden die Minen weitergereicht, und nur wenige Sekunden später bekommt Ihr Gegner ein echtes Problem. Wenn Sie die Mine an das Fahrzeug heften konnten, werden Sie über ein Signal informiert. Ansonsten gibt es gegen eine Mine keine Gegenmaßnahmen, außer daß man sich nicht zu nah an den Kofferraum seines Vordermannes heftet. Bei entsprechender Vorrichtung, haben Sie immer 2 Minen im Rucksack, die auch gleichzeitig ausgeklinkt werden.



## Maschinengewehr

Mit diesem netten Gerät können Sie Ihren Gegnern das Fürchten lehren. Es ist eine der wenigen Waffen, um das Feld vor Ihnen aufzuräumen. Das MG ist in Ihrem Wagen so installiert, daß Sie auf keinen Fall einen der Fahrer treffen können, sondern nur dessen Fahrzeug.

Es könnte allerdings sein, daß nach dem Rennen einer der Gegner kräftig mit Ihnen aufräumt. Sie können bei jedem Rennen bis zu 200 Schuß Munition mit sich führen, die Sie in Salven oder einzelnen Schüssen abfeuern können. Jeder Treffer wird die Leistung des getroffenen Fahrzeuges verringern, bis es schließlich ganz ausfällt.





## **Raketen**

Raketen. Sündhaft teuer, aber verheerend in Ihrer Wirkung. Selbstverständlich wurde die Sprengkraft dieser Raketen angepaßt, so daß sie nicht gleich Fahrer und Wagen in die ewigen Jagdgründe schicken können. Um das Fahrzeug eines Gegners völlig zu zerstören,

müssen Sie drei direkte Treffer landen. Schade, daß Sie nur zwei Raketen haben. Im Normalfall lohnt sich der Einsatz der Raketen nicht, da sie nahezu unbezahlbar sind. Nur wenn es keinen anderen Weg mehr gibt, ein Rennen zu gewinnen, sollten Sie zu dieser Waffe greifen.



## **E.M.P. Rockets**

Diese kleinen Projektile legen die Elektrik des beschossenen Wagens für 5 bis 10 Sekunden vollständig lahm. Der Motor stirbt ab, und auch Komponenten wie Servolenkung, Bremskraftverstärker und ähnliches fallen aus. Im schlimmsten Fall wird der unkontrollierbare

Wagen dabei von der Strecke getragen, da der Fahrer bei hohen Geschwindigkeiten nicht in der Lage sein wird, das Fahrzeug rechtzeitig herunterzubremsen.

# The best of the rest

Die Boxengarage und weitere Spielfunktionen

Wenn Sie wissen wollen, über wieviel Barvermögen Sie augenblicklich verfügen, fragen Sie Ihren Bankbeamten oder besorgen Sie sich einen Kontoauszug. Wenn Sie allerdings wissen wollen, wieviel Geld Sie im Spiel zur Verfügung haben, brauchen Sie nur den Mauszeiger auf das Dollarzeichen auf der Theke zu ziehen.



## Wie hält man seinen Wagen fit?

Die Fahrzeugreparaturmöglichkeiten

### ...möglichst noch Vorgestern!

Die schnelle Inspektion

Weil wir wissen, wie Sie mit Ihrem Wagen umgehen, haben wir den Verein „RDSK e.V.“ (**R**eparier **d**en **S**chrotthaufen **k**ostenlos) gegründet. Im Kaufpreis dieses Spiels ist der lebenslange Mitgliedsbeitrag bereits enthalten. Klicken Sie auf den Kotflügel des Wagens, an dem in der Boxengarage gerade gearbeitet wird, geben Sie die Reparatur in Auftrag.



Im Handumdrehen ist alles erledigt! Die Fahrzeugteile Motor, Bremsen, Reifen, Fahrwerk und Karosserie werden von diesem Verein bei jedem Boxenstop oder nach einem Rennen kostenlos gewartet, daß heißt, Sie müssen Sich nur noch um die zusätzlich installierten Systeme an Ihrem Fahrzeug kümmern.

## **Den Schrotthaufen selbst auf Vordermann bringen!**

Manuelle Instandsetzung

Um den Zustand Ihrer offensiven und defensiven Waffensysteme müssen Sie sich schon selbst kümmern. Für die Organisation der Instandsetzung, für das Laden von Waffen und das Verkaufen von für Sie nutzlosen Teilen müssen Sie sich mit dem



schwer beschäftigten Mechaniker in Verbindung setzen. Er gibt Ihnen eine Checkliste Ihrer Fahrzeugkomponenten an die Hand.

Oberhalb von jedem angezeigten Tuningteil wird der aktuelle Zustand angegeben.



**So muß das Teil aussehen,dann...**

**Ein paar Einschußlöcher, aber sonst...**



**Das Teil fliegt Ihnen bald um die Ohren!**





Die Balkenangaben unterhalb des Systemmoduls kennzeichnen bei den Komponenten Motor, Fahrwerk, Reifen, Bremsen und Karosserieverstärkungen die Ausbaustufe des Systems, bei allen Waffen und z.B. dem Nitrobooster die Anzahl an Ladungen

bzw. die Anzahl an Munition. Klicken Sie bei diesen Systemen auf das Balkendiagramm, wird die Anzahl der Ladungen um eins erhöht.

Unterhalb der Abbildung des Tuningteils wird Ihnen das aktuell Bare angegeben, das Sie bei einem Verkauf dieser Komponente noch kriegen würden. Um das System los zu werden, brauchen Sie nur auf Geldsack zu klicken.

Mit den beiden Pfeilen am linken Bildrand können Sie sich seitenweise durch die Checkliste klicken.

Sie können nun die Systeme teilweise reparieren, in dem Sie auf „alle Teile zu X % reparieren“ klicken. Klicken Sie links neben der Zahl, verringern Sie den Grad der Reparatur, klicken Sie rechts, erhöhen Sie den Wert.

Das ist zum Beispiel dann sehr sinnvoll, wenn Sie nur noch wenig Geld zur Verfügung haben. Um nur die Waffen mit neuer Munition zu füllen, schießen Sie mit einem Mausklick auf „alle Waffen mit Munition laden“.

Der letzte Button ist für all diejenigen reserviert, die sich mit all dem nicht herumschlagen möchten. Klicken Sie auf „komplette Instandsetzung“, um den ganzen Schrotthaufen wieder in Schuß zu bringen und die Systeme mit Munition zu füllen. Beachten Sie, daß Sie dafür teilweise aber eine ganze Stange Geld benötigen.

# Wer nennt mich einen Dreiradjockey?

Die Gegnerprofile

Wenn Sie wissen möchten, wer Ihnen das Leben schwer machen möchte, brauchen Sie nur auf den Fahrer in der Werkstatt zu klicken. Eine einmalige Gelegenheit, diese Typen einmal von Angesicht zu Angesicht zu sehen, anstatt immer nur am Auspuff zu schnuppern. Unter den Gesichtern finden Sie den Namen, das Fahrzeugdesign des Fahrers und dessen Standard-spruch. Ihr eigenes Profil finden Sie rechts am unteren Bildschirmrand. Klicken Sie auf das Feld unterhalb Ihres Fahrzeugdesign, um Ihren eigenen Standardspruch einzugeben.



## 2 fast 4 you!

Duellrennen

Eine echte Herausforderung für echte Kerle oder solche, die es werden wollen. Für Menschen mit Nerven aus Drahtseilen.

Wenn Sie gut sind, und Ihr Wagen vor Tuningteilen nur so strotzt, können Sie andere Fahrer zu einem Duell herausfordern. Die Zuschauer sehen diese Rennen sehr gerne, da die Fahrer dabei alles verlieren



können, was sie besitzen.

Und bevor Sie sich jetzt reichlich Pomade ins Haar schmieren und sich wieder in die Fifties versetzt fühlen: Duelle sind nichts für Anfänger. Verlieren Sie, müssen Sie vielleicht wieder ganz von vorne anfangen. Ach, Sie liegen hinten in der Meisterschaft? Na, dann stellt sich wirklich die Frage, ob Sie mit einem Duell Ihren Kontostand aufbessern können.

Suchen Sie sich über die Pfeilsymbole neben dem rechten Por-



trait einen geeigneten Gegner heraus und bestimmen Sie den Einsatz über die Pfeilsymbole unter den Konterfeis.

Mit etwas Glück wird Ihr gewählter Gegner die Herausforderung annehmen. Wenn nicht, müssen Sie entweder den Einsatz verringern oder sich einen anderen

Gegnersuchen.

Selbstverständlich können Sie Ihren Wagen noch richtig aufmotzen, bevor Sie das Duell wählen.

Denken Sie aber daran, daß auch Ihr Gegner seinen Wagen tunen darf. Ein Duell ist immer ein Pokerspiel, und vielleicht sollten Sie Ihr Geld besser in neue Tunningteile stecken, als es auf der Rennbahn zu verspielen. Aber egal was kommt, Ihre Plüschwürfel dürfen Sie auf jeden Fall behalten.

Die etwas andere Möglichkeit für den Duelleinsatz ist das Fahren um Meisterschaftspunkte. Der Gewinner bekommt die Anzahl der gesetzten Meisterschaftspunkte nach dem Rennen gutgeschrieben. So können Sie Ihrem ständigen Streben nach Ruhm und Ehre etwas nachhelfen.

Das Duell findet immer nach einem Rennen statt.

## Die Preisverleihung

Saisontabellen und persönliche Rennbilanz

### Die aktuelle Meisterschaftstabelle

In diesen Tabellen werden alle Ergebnisse der aktuellen Meisterschaftsrennen eingetragen. Die Addition der Punktzahlen ergibt für jeden Spieler die Platzierung in dieser Gesamtwertung, die sich nach jedem Rennen ändern kann.

Die Ergebnisse des letzten Rennens und die bisherige Gesamtpunktzahl, werden direkt nach jedem Rennen angezeigt.



### Die persönliche Karriere

Für Ihr eigenes Ego gibt es eine Tabelle, in der Sie sich in aller Ruhe und Selbstbeweihräucherung Ihre bisher gewonnenen Trophäen anschauen können.

Auf der Rückseite des Puzzles können Sie sich ausschließlich Ihre eigenen Karriere ansehen. Hier finden Sie zu jedem bereits statt gefundenen Rennen die Angabe Ihrer eigenen Platzierung, Ihre errungene Punktzahl und den aktuellen Tabellenplatz nach dem jeweiligen Rennen.

# Die Chronik der N.I.C.E.-Ligen

Rekorde und Highscores

## Die Rekorde



Die Rekorde werden unabhängig von Meisterschaften und einzelnen Rennen notiert. Hier finden Sie also alle Rekorde, die seit der Installation dieses Spiels aufgestellt wurden. Hierbei handelt es sich um die Rundenrekorde unter Trainings- oder Rennbedingungen für jede Strecke. Vielleicht ha-

ben Sie ja mal Glück und finden Ihren Namen in einer der Tabellen wieder.

## Die Highscore-Tabelle

Die ewige Bestenliste. Hier werden alle Fahrer eingetragen, die sich mit ihrer Punktzahl ihren Platz im **N.I.C.E.** redlich verdient haben.

# Mmmh! Ich muß mal...speichern

## Das Spielmenü

Nach jedem Rennen empfiehlt es sich, den erreichten Stand abzuspeichern. So haben Sie nach einem völlig verkorksten Rennen immer noch die Möglichkeit, einen älteren Spielstand zu laden und es erneut zu versuchen. Tja, es hat durchaus Vorteile, wenn man Autorennen nur im Simulator fährt.



Klicken Sie auf die Archiv-Tür in der Boxengarage, um Ihre Erfolge auf der Festplatte zu verewigen. Das Archiv wird geöffnet und Sie können nun die Bezeichnung eingeben, mit der dieser Spielstand abgespeichert werden soll. Was Sie schreiben, ist völlig egal, nur Sie müssen wissen, was Sie mit diesem Spielstand gespeichert haben. Umgekehrt kann hier auch ein Spielstand wieder geladen werden. Das Spiel zu beenden, oder ein neues zu starten, ist ebenfalls kein Problem.

Übrigens können auch im Mehrspielermodus Spielstände gespeichert und geladen werden. Mit Hilfe von Kommentarzeilen können Sie Ihre Archivdateien unterscheiden.

# Für Anfänger und Fortgeschrittene

Die Spieloptionen



Wenn Ihnen die Basiseinstellungen des Spiels nicht mehr ausreichen, können Sie mit einer ganzen Reihe von Optionen das Spiel individueller gestalten.

## Das Reglement

Optionen für die Rennen

### Rundenanzahl

Mit dieser Option können Sie die Rundenzahl einstellen, die in den Rennen gefahren werden muß. Der Standardwert sind 5 Runden. Mit den Hoch/Runterpfeilen neben der Rundenzahl können Sie den Wert erhöhen oder verringern.

### Realistischer Start

Mit dieser Option bestimmen Sie, wie Sie starten möchten. Wenn Sie den realistischen Start auf JA gestellt haben, müssen Sie selbst zum richtigen Zeitpunkt einkuppeln und auf das Gaspedal treten. Vorsicht! Treten Sie zu früh auf das Gas, oder lassen Sie die Kupplung zu früh kommen, riskieren Sie einen

Fehlstart. Nach drei Fehlstarts werden Sie aus dem Rennen genommen. Steht diese Option auf NEIN, können Sie unbesorgt auf das Gaspedal treten oder die Kupplung kommen lassen. Ihr Fahrzeug wird erst starten, wenn die Startampel Grün zeigt.

## **Der Autokatalog**

Die Fahrphysik

### **Fahrzeugschäden**

Wenn Sie zum wiederholten Male nicht einmal die erste Runde ohne Totalschaden überstanden haben, sollten Sie diese Option auf WENIG Fahrzeugschäden einstellen. Die Schäden, die Sie oder Ihre Gegner an Ihrem Wagen verursachen, werden dann weniger folgeschwer sein. Aber wenn Sie ein richtiger *N.I.C.E.* - Rennfahrer sind und sich die ganze Härte geben wollen, sollten Sie diese Option auf NORMAL stehen lassen.

### **Antischlupf**

Man sollte die Leistung der Wagen nicht unterschätzen. Egal, ob es sich dabei um ein Muscle-Car, einen Streetshark oder um ein Hellcat handelt. Jedes dieser Autos ist in der Lage, die Hinterreifen bis zur völligen Auflösung durchdrehen zu lassen. Wenn Sie über keinen besonders sensiblen Gasfuß verfügen, oder einfach nur einen !♣ψξω%⊗€ - Joystick haben, sollten Sie die Option Antischlupf auf JA stellen. Das richtige Feeling kommt aber erst mit abgeschaltetem Antischlupf auf.

### **ABS**

Mit der ABS-Option wird der Wagen auch bei härtesten Bremsmanövern immer in der Spur bleiben und in die Richtung fahren, in die Sie lenken. Ohne diese Option können die Räder blockieren und das Fahrzeug ausbrechen. Auch das Lenken

ist ohne ABS eine Sache für sich.

## Automatik oder Schaltung

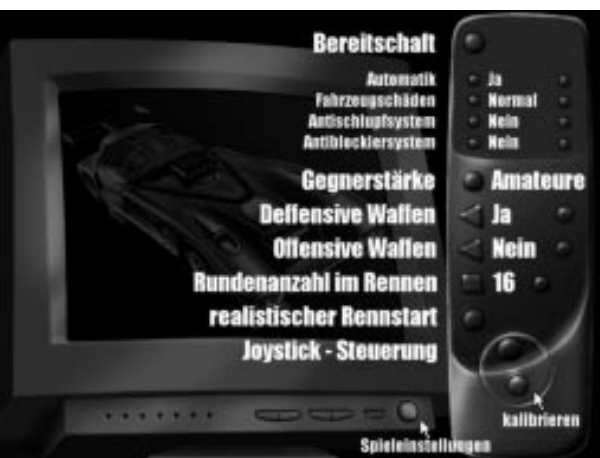
Diese Option zu beschreiben erübrigt sich wohl, oder? Na gut! Wenn Sie Automatik wählen, werden die Gänge bei entsprechenden Drehzahlen automatisch hoch oder herunter geschaltet. Wenn Sie die Schaltung wählen, müssen Sie dies schon selbst tun. Wie schon einmal erwähnt, müssen Sie beim Start auch bei einem Automatikgetriebe den ersten Gang selbst einlegen.

## Die Feinde fürs Leben

Gegnerstärke

## Amateure

Ihre Gegner sind langsam und benutzen wenig Finten. Auch der Einsatz von Waffen ist stark eingeschränkt. Der richtige Modus also, um mit Oma einen Sonntagsausflug zu wagen.



## Profis

Die Profis sind schon erheblich schneller und benutzen ihre Waffen situationsbedingt. Es wird einige Zeit dauern, bis Sie diese Fahrer schlagen und auf diesem Niveau einen Meisterschaftstitel erringen können.

## **Meister**

Diesen Modus sollten Sie wählen, wenn selbst das Profi-Niveau Sie nicht mehr fesseln kann und Sie gähmend vor dem Bildschirm sitzen. Ihre Gegner sind mit allen Wassern gewaschen, machen kaum Fehler und fahren sehr strategisch. Wenn Sie in diesem Modus eine Meisterschaft gewinnen, ziehen wir alleamt den Hut vor Ihnen. Dann fahren Sie auf dem Niveau unserer besten Tester, die schließlich einige hundert Fahrstunden hinter sich haben!

## **Schweres Geschütz**

Waffeneinsatz

## **Defensiv-Waffen**

Für den Fall, daß Sie ein richtiges Rennen fahren möchten, ohne über Öflächen zu schleudern, oder durch Nägel zu fahren, sollten Sie diese Option auf NEIN stellen. Denken Sie daran, daß auch die Offensiv-Waffen auf NEIN stehen.

## **Offensiv-Waffen**

Mit diesem Punkt schalten Sie die Offensiv-Waffen wie Raketen oder Maschinengewehre aus. Warum? Na vielleicht wollen Sie nicht ständig beschossen werden.

# Das runde Ding ist das Lenkrad!

Die Steuerung

**N.I.C.E.** unterstützt alle gängigen Joysticktypen. Insbesondere natürlich die Lenkräder von Thrustmaster®. Wenn Sie keinen Joystick haben, können Sie Ihren Rennwagen auch über die Tastatur steuern, wobei wir Ihnen nicht verschweigen wollen, daß eine Tastatursteuerung natürlich lange nicht so sensibel auf Ihre Kommandos reagieren kann, wie ein Joystick. Die Funktionen der einzelnen Tasten und der Joystick - bzw. Tastatursteuerung entnehmen Sie bitte der beiliegenden **Referenzkarte**.

# Hat noch jemand was zu sagen?

Der Senf, der bis zuletzt Gebliebenen



„Jetzt mache ich einen langen, ausgedehnten Urlaub. Morgen gehe ich eine Stunde früher nach Hause!“

**(Carsten Holtmann, Grafik & Urlaubsreif)**

„Ich kann keine Frauen mehr zeichnen, mir ist schon ganz zitterig.“

**(Andre Kröker, Grafik & Schönheitschirurg)**

„Ich mache 3,14 Kreuze wenn dieses ....ding endlich fertig ist!“

**(Michael Bittner, Programmierung & 24-Bittner)**

„Jetzt komm` ich bei SUPERKARTS im Netzwerk endlich auf die vorderen Plätze und jetzt soll ich mich schon wieder umstellen!“

**(Renate Langenkämper, Grafik, Konzept & Netzwerk)**

„Wann gibt es endlich Thrustmaster-Lenkräder mit integriertem Aschenbecher.“

**(Andreas Leicht, Konzept & unfreiwilliger Dauerkaffeekocher)**

„Wenn Ihr jetzt schon im Netzwerk spielen wollt, müßt Ihr euch Eure Positionen erst einmal zurufen.“

**(Jürgen Kersting, Konzept & Lenkradkiller)**

„Rund um die Uhr arbeiten ist ein bißchen streßig, aber sonst...!“

**(Yusuf Aydin, Programmierung & frankfurter Fürstchen)**

„Basiert das alles auf einem Hexagonsystem?“

**(Toralf Heidel, Tester & Inselkrieger)**

„Ärger kriege ich sowieso, aber das muß ja nicht gleich morgens sein!“

**(Udett Schaffrath, Tester & „Aerosmith“-Gitarrist )**

„Seid Ihr die Jungs aus Gütersloh?“

**(Willy Droletz, Mittrinker, Rocker & Fahrlehrer)**

# Wußten Sie schon,...?

Wissen ist Macht! Nichts wissen, macht auch nichts!

**Wußten Sie schon**, daß Programmteile schon nach zwei Minuten als steinalt gelten?

**Wußten Sie schon**, daß 16-MByte ganz schön wenig sein können?

**Wußten Sie schon**, daß das Kaffeevolumen eines Entwicklerteams in der Endphase dem einer mittleren Kleinstadt entspricht?

**Wußten Sie schon**, daß der einzige Urlaub dieses Entwicklerteams, ein Ausflug an die verschiedenen *N.I.C.E.* - Strecken war? (Privilegierte konnten diesen Ausflug sogar auf einem 166 MHz-Rechner machen.)

**Wußten Sie schon**, daß der Bewegungsgrad eines Entwicklerteams, dem einer Packung Tiefkühlfleisch entspricht?

**Cheats**

noch mehr Cheats

## **Andere Notizen**